CLIC & GO

SOLUTIONS CRÉAFUTÉ



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

LICENCE D'UTILISATION DES FORMATS AUDIO

LICENCE D'UTILISATION

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal ("Contrat de licence") entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi que tout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagnent.

La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

1. La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

2. Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.

3. Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.

4. ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.

5. Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.

6. Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.

7. Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.

8. Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.

9. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.

10. Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.

11. L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par télécopie ou par téléphone aux heures de bureaux.

SOMMAIRE

INTRODUCTION

Configuration requise

- A partir de Pentium 400
- Windows 98/2000/Me/XP/Vista
- 128 Mo de RAM
- 1,2 Go d'espace disque
- Imprimante
- Lecteur de DVD-ROM

Installation du logiciel

Placez le DVD-ROM original des *Solutions CréaFuté* dans le lecteur.

Attendez quelques instants que le programme démarre.

Si le démarrage automatique n'a pas lieu :

1. Cliquez sur **Démarrer** (le bouton en bas à gauche de votre bureau Windows).
2. Cliquez sur **Exécuter**.
3. Saisissez la commande **D:Clic** et cliquez sur **OK.** Si cela ne fonctionne pas, remplacez **D** par la lettre associée à votre lecteur de DVD-ROM.

Vous voici devant l'écran d'accueil du logiciel des *Solutions CréaFuté.*

N'hésitez pas à consulter les différentes rubriques de cet écran. Cliquez sur **Installation** pour accéder aux multiples fonctions du logiciel.

A propos des *Solutions CréaFuté*

Les logiciels des *Solutions CréaFuté* sont des logiciels qui vous permettent de créer en toute simplicité vos étiquettes CD et DVD, vos jaquettes, vos cartes de visite, de voeux, d'anniversaire, de remerciements et vos faire-part ainsi que vos étiquettes de rangement, courrier ou archivage mais aussi vos transferts pour créer des t-shirts personnalisés, etc. Ils contiennent des modèles prêts à l'emploi et personnalisables à volonté (photos, images, cliparts, textes…) ainsi qu'un répertoire qui conserve toutes vos coordonnées personnelles et privées.

PRISE EN MAIN

Terminologie

Poste de contrôle : fenêtre principale du logiciel, qui s'ouvre au lancement de l'application. Le poste de contrôle comporte la liste des modèles et une prévisualisation de ceux ci.

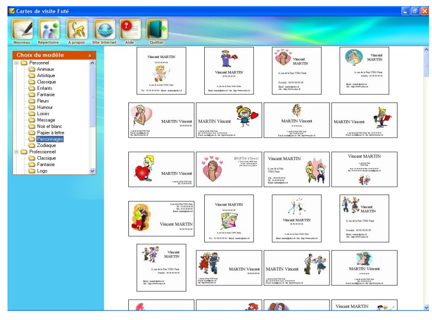
Editeur : fenêtre qui s'ouvre lorsque l'on crée un nouveau modèle ou que l'on modifie un modèle existant.

Champ : correspond à une zone du répertoire (exemple : Nom, Société) ou à un texte prédéfini (début, fin)

Code de champ : expression telle que <société> ou <adresse> que l'on peut inclure dans un texte du modèle et qui sera remplacée automatiquement par son équivalent dans le répertoire.

Le poste de contrôle

Au démarrage du logiciel, vous accédez au **Poste de contrôle**.



Vous pouvez accéder à toutes les fonctions du logiciel *Solutions CréaFuté* grâce aux boutons de la barre d'outil, en haut de cette fenêtre :



Permet de créer un nouveau modèle.



Vous connecte directement au site internet d'*Anuman Interactive.*



Gestion du répertoire.



Lance le fichier d'aide au format PDF et les didacticiels vidéos.



Affiche les informations légales sur le logiciel.

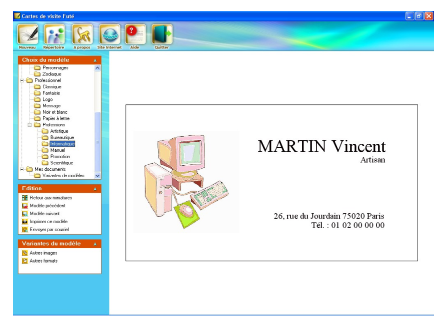


Permet de quitter le logiciel.

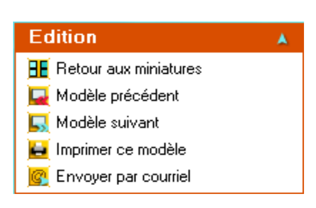
Depuis la fenêtre principale, vous pouvez sélectionner, créer, modifier les documents.

A gauche de la fenêtre, le menu arborescent **Choix du modèle** permet de choisir un modèle parmi les répertoires de modèles fournis sur le DVD-ROM ou les documents que vous avez créés ou modifiés (dossier **Mes Documents**).

L'écran central de visualisation affiche les miniatures des différents modèles (mosaïque). Vous pouvez cliquer sur l'une d'elles pour en avoir un plus grand aperçu.



Les menus **Edition** et **Variantes du modèle** apparaissent dans la partie gauche. Ils vous permettent de gérer les modèles et d'afficher les différentes variantes de formats ou d'images pour le modèle affiché dans la fenêtre centrale.





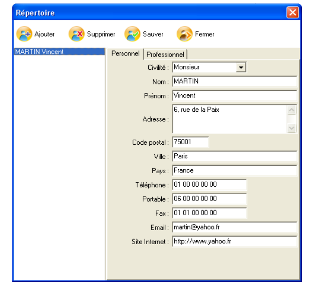
Cliquez sur **Retour aux miniatures** pour afficher tous les modèles du répertoire en cours.

Pour modifier un modèle dans l'éditeur de modèles, double-cliquez sur sa miniature dans le poste de travail.

Le répertoire

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir une fenêtre d'assistant vous permettant de gérer votre carnet d'adresse et vos albums. Sélectionnez **Répertoire** ou **Album CD** et cliquez sur **OK**.

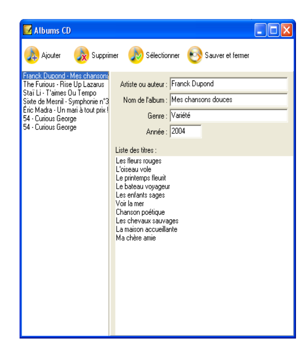
Assistant répertoire



Sur la partie gauche de la fenêtre, vous trouverez la liste des contacts que vous avez saisis. Chaque contact possède 2 onglets : **Personnel** et **Professionnel**.

Le répertoire permet le remplissage automatique des modèles avec les coordonnées de la personne choisie grâce à un système de codes de champ : <nom> <prenom>... Les modèles prédéfinis utilisent ce système de code mais vous pouvez également insérer vous-même vos codes de champ.

Assistant Album CD



L'assistant **Album CD** permet le remplissage automatique des jaquettes avec les informations concernant votre album (liste des titres, année, genre...) sans avoir à les saisir à chaque fois.

Sur la partie gauche, vous trouverez la liste des albums que vous avez déjà enregistrés dans la base de donnée du logiciel.

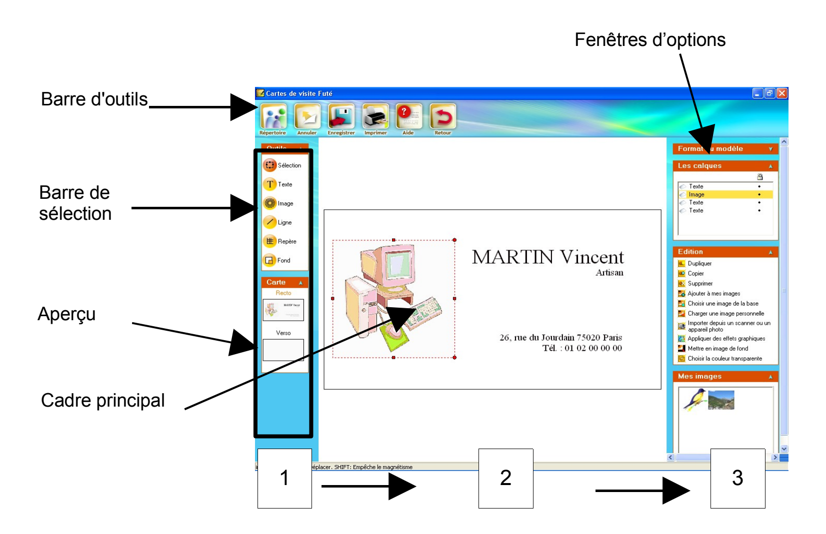
Le bouton **Ajouter** vous permet d'ajouter un nouvel album à votre liste à partir de CD audio / Internet ou de fichiers MP3.

Le bouton **Supprimer** permet de supprimer un album de votre base de données.

Cliquez sur le bouton **Sélectionner** pour insérer l'album sélectionné dans la jaquette en cours.

MODIFIER UN MODÈLE EXISTANT

Cliquez sur l'un des modèles du cadre principal, pour le sélectionner. Cliquez une deuxième fois sur le modèle pour le modifier. L'écran suivant apparaît :



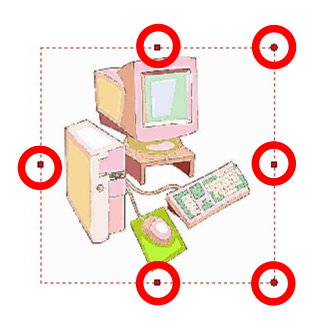
La fenêtre de l'éditeur

C'est dans cette fenêtre que vous allez modifier votre jaquette. Vous êtes logiquement amené à suivre les étapes suivantes :

1. Sélection du Mode de Création : Texte, Forme, Image, Ligne…
2. Sélection de l'objet à modifier dans le cadre principal.
3. Sélection de l'option désirée dans les fenêtres d'options, situées à droite du cadre principal.

Les outils de mise en forme

Lorsque vous cliquez dans un espace texte, image, forme ou ligne, vous le sélectionnez. Vous pouvez alors modifier la taille, faire une rotation et déplacer l'objet sélectionné.



Déplacer un objet

Si vous voulez déplacer un objet, il suffit de le sélectionner en cliquant dessus, avec le bouton gauche de votre souris, puis de le faire glisser en maintenant enfoncé le bouton de la souris le temps du déplacement.

Redimensionner un objet

Les poignées désignent les petits carrés aux bordures de l'objet.

On peut étirer un objet très facilement :

Cliquez dessus pour faire apparaître les poignées puis placez la souris sur l'une des poignées et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris lors de votre étirement.

Notez que vous pouvez redimensionner votre objet en conservant le ratio longueur x largeur : il vous suffit de maintenir enfoncés la touche **Shift** de votre clavier (symbolisée par une flèche au-dessus de la touche **Ctrl**) et le bouton gauche de votre souris lors de votre étirement. Effectuez cette action avec la poignée située à l'angle inférieur droit de votre objet.

Faire pivoter un objet

Sélectionnez l'objet en cliquant dessus avec le bouton gauche de votre souris pour faire apparaître ses poignées. Placez le curseur de votre souris sur la poignée située à l'angle supérieur droit de l'objet et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris sur la poignée lors de votre pivotement. Note : La rotation est impossible avec les cliparts.

L'aperçu



Cette fenêtre permet d'avoir un aperçu général de l'extérieur et de l'intérieur du modèle.

Cliquez sur la face désirée pour l'afficher dans le cadre principal.

La barre d'outils



Répertoire : ouvre le répertoire.



Annuler : annule la ou les actions antérieures.



Enregistrer : enregistre le modèle sélectionné dans le dossier **Mes Documents**.



Imprimer : ouvre l'assistant d'impression.



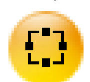
Aide : Lance le fichier d'aide au format PDF et les didacticiels vidéos.



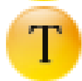
Retour : permet de retourner au poste de contrôle.

La barre de sélection

La barre de sélection permet de choisir le mode de travail. A chaque mode correspond une série de fenêtres d'options, situées à droite du cadre principal.



Flèche de sélection : cliquez ici pour accéder au Mode Sélection, afin de sélectionner un objet, une zone de texte ou une image.



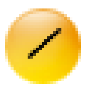
Texte : ce bouton permet d'accéder au Mode Texte, afin d'insérer du texte



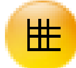
Forme : cliquez ici pour accéder au Mode Forme, afin d'insérer des formes incluses dans la base.



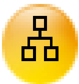
Image : cliquez sur ce bouton pour accéder au Mode Image, afin d'insérer une image.



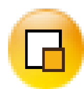
Ligne : cliquez sur ce bouton pour accéder au Mode Ligne, afin d'insérer une ligne ou créer une forme dans votre modèle.



Repère : cliquez sur ce bouton pour créer un repère horizontal ou vertical sur votre modèle.



Arbo : cliquez sur ce bouton pour accéder au mode arborescence, afin d'afficher le contenu d'un dossier.



Fond : cliquez ici pour insérer un fond à votre modèle.

Les fenêtres d'options

A chaque fois que vous sélectionnez un mode, des fenêtres d'options correspondant au mode sélectionné apparaissent à droite du cadre principal.

Il existe différentes fenêtres d'options. Certaines sont présentes en permanence, d'autres apparaissent en fonction du mode sélectionné (**Sélection**, **Texte**, **Forme, Image**, **Ligne, Repère, Arbo, Calendrier**).

Notes : Lorsque vous ne sélectionnez aucun mode particulier, le mode **Sélection** s'affiche automatiquement.

✔ Fenêtres d'options permanentes



a) Menu contextuel du Format

1. Vous pouvez modifier le format d'un modèle, c'est-à-dire sa largeur et sa hauteur, données en millimètres. Cliquez sur les flèches à droite des dimensions, ou bien saisissez vous-même les valeurs dans les champs.
2. Pour conserver les proportions du modèle, cochez la case **Conserver les proportions**.
3. Pour les feuillets et jaquettes DVD vous pouvez également régler la largeur de la tranche.
4. Pour les rondelles CD/DVD, vous pouvez personnaliser les petits et les grands diamètres de la rondelle.
5. Enfin pour les pochettes, vous pouvez paramétrer la largeur de la languette de collage.

b) Menu contextuel des Calques

Chaque calque correspond à un objet (ligne, forme...). Cette fenêtre affiche tous les calques des objets utilisés dans le modèle. Elle vous permet de mettre les objets les uns devant ou derrière les autres, en premier plan ou arrière-plan. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur l'un des calques et, tout en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris, de le faire glisser vers le haut ou vers le bas dans la liste des calques.

Notez que vous pouvez verrouiller ou déverrouiller un calque en cliquant respectivement sur la puce noire ou le verrou. Lorsqu'un calque est verrouillé,

vous ne pouvez pas le sélectionner pour le modifier. Cliquez à l'endroit du verrou pour (dé)verrouiller le calque.

c) Menu contextuel d'Edition

Cette fenêtre affiche des fonctions à appliquer à l'objet sélectionné. Celles-ci varient suivant la nature de l'objet (image, texte, ligne, forme...).

Tout copier sur l'autre face : copie l'ensemble de la face sélectionnée et le colle sur l'autre face. Cette option ne fonctionne que si aucun des éléments de la carte n'est sélectionné.

Effacer toute cette face : rend la page vierge de tout objet.

Dupliquer : copie l'objet sélectionné.

Copier : copie l'objet sélectionné.

Coller : colle l'objet précédemment copier.

Supprimer : supprime l'objet sélectionné.

Mettre en image de fond : affiche l'image sélectionnée en fond de carte.

Redresser : réinitialise la position de l'objet lorsqu'il a subi une rotation.

Importer depuis un scanner ou un appareil photo : importe l'image depuis un scanner ou un appareil photo.

Choisir une image de la base : importe l'image depuis votre ordinateur

Choisir un texte dans la base : importe un modèle de texte depuis la base de textes incluse dans le logiciel.

Charger une image personnelle : vous permet d'insérer une image issue de votre disque dur dans le modèle en cours. Il permet également de charger une image du DVD de cliparts.

Appliquer des effets graphiques : ouvre la fenêtre **Effets graphiques**, à partir de laquelle vous pourrez appliquer des effets sur l'image sélectionnée.

Choisir la couleur transparente : ouvre la fenêtre **Couleur transparente**, dans laquelle vous pourrez rendre transparente une ou plusieurs couleur(s) de l'image. Cette fonction est très utile lorsque plusieurs images se chevauchent.

<u>Note</u> : Toutes les options ci-dessus varient suivant l'objet sélectionné.

✔ Fenêtres d'options du mode Sélection

Les menus contextuels du mode Sélection reprennent ceux proposés ci-dessous, en fonction de la nature de l'objet (image, texte, forme, ligne...).

✔ Fenêtres d'options de Texte

a) Importer un texte
Cliquez sur **Texte** dans la barre d'outils verticale, pour sélectionner le mode **Texte**.

Cliquez sur le modèle, à l'endroit où vous désirez insérer votre zone de texte. Le cadre du futur objet apparaît alors. Dimensionnez-le à votre guise avec votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider la dimension de l'objet.

Tapez ensuite votre texte dans la fenêtre **Texte**, au bas à droite du cadre principal.

b) Modifier un texte

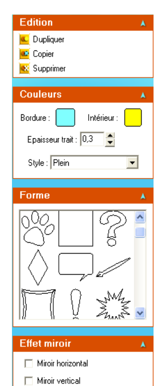
Sélectionnez une zone de texte puis modifiez les caractéristiques de la police à l'aide du menu texte en bas à droite de l'écran.

Cliquez sur **<x>** pour insérer les codes de champ. Cette fonction est utile pour la fonction **Mailing**, car chaque code de champ sélectionné sera automatiquement remplacé par l'information qui lui correspond dans la fiche du destinataire choisi dans le répertoire.

Cliquez sur ☐ pour sélectionner l'ancrage du texte. La fonction **Ancrage** permet de fixer un angle de départ dans le cadre de texte pour le défilement du texte : centré, haut gauche / droit, bas gauche / droit.

sont les boutons d'alignement du texte : à gauche, centré, à droite.

✔ Fenêtres d'options de Forme



Cliquez sur **Forme** dans la barre d'outils verticale, pour sélectionner le mode **Forme**.

Cliquez sur le modèle, à l'endroit où vous désirez insérer votre forme. Le cadre du futur objet apparaît alors. Dimensionnez-le à votre guise avec votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider la dimension de l'objet.

Sélectionnez ensuite votre objet parmi les nombreuses formes qui vous sont proposées dans la fenêtre **Forme**, à droite du cadre principal.

Modifiez la couleur, les contours et le style de l'objet sélectionné grâce à la fenêtre **Couleurs**, à droite du cadre principal, et activez l'**Effet miroir** pour afficher la forme inverse symétrique de l'objet.

✔ Fenêtres d'options du mode Image

a) Insérer une image

Cliquez sur **Image** dans la barre d'outils verticale pour sélectionner le mode **Image**.

Cliquez sur le modèle à l'endroit où vous désirez insérer une image. Le cadre du futur objet apparaît alors. Dimensionnez-le à votre guise grâce à votre

souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider les dimensions de l'objet.

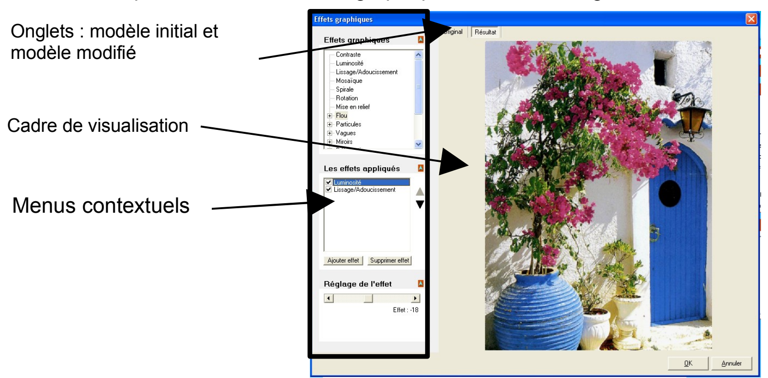
A partir du menu **Edition**, vous pouvez importer votre image depuis votre scanner, votre appareil photo, votre ordinateur et la base d'images incluse dans le logiciel. Sélectionnez l'une des options : une fenêtre s'ouvre, à partir de laquelle vous pouvez choisir l'image à insérer.

Vos images favorites et celles insérées lors des travaux précédents sont placées dans la fenêtre dossier **Mes images**. Pour ajouter l'une des images utilisées dans cette fenêtre, sélectionnez-la puis cliquez sur **Ajouter à Mes images** dans la fenêtre **Edition**. Pour ajouter l'une de ces images à votre création, cliquez dessus.

Notez que vous pouvez supprimer une de vos images favorites du dossier **Mes images**, en la sélectionnant puis en cliquant sur **Supprimer de mes images** dans la fenêtre **Edition**.

b) Modifier une image

Dans le menu **Edition**, l'option **Appliquer des effets graphiques** ouvre une fenêtre vous permettant de modifier graphiquement votre image.



- **Effets graphiques** : Cliquez sur les croix à gauche des titres des effets graphiques pour afficher leur contenu et sélectionner un effet.
- **Les effets appliqués** : Affiche la liste des effets que vous avez utilisés

Vous pouvez ajouter ou supprimer un effet grâce aux boutons au bas de ce menu. Vous pouvez isoler ou accumuler des effets en les cochant.

- **Réglage de l'effet** : Réduit ou augmente l'intensité de l'effet sélectionné grâce à la barre de défilement horizontale.

Pour certains effets, vous avez la possibilité de changer de couleur de fond en cliquant sur l'échantillon de couleur.

Notez que, pour les effets relatifs aux couleurs une deuxième barre de défilement s'ajoute à la première pour agir séparément sur la couleur du premier et du deuxième plan.

✔ Fenêtres d'options de Ligne

Cliquez sur **Ligne** dans la barre d'outils verticale, pour sélectionner le mode **Ligne**.

Cliquez sur le modèle, à l'endroit où vous désirez insérer votre ligne. Dimensionnez-la à votre guise avec votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider la dimension de l'objet.

Modifiez la couleur, l'épaisseur et le style du trait grâce à la fenêtre **Ligne**.

Le mode **Ligne** vous propose un nombre infini de possibilités :

Tracer un trait	Cliquez avec le bouton gauche de votre souris une 1ère fois pour définir le 1er point, une 2e fois pour définir le 2e point, etc.
Tracer une figure composée de plusieurs points	1 clic gauche pour marquer le 1er point, 1 clic droit pour insérer le point suivant, 1 clic gauche pour marquer le dernier point.
Ne déplacer qu'un seul point d'une figure	Touche **Shift** (symbolisée par une flèche au-dessus de la touche Ctrl de votre clavier) + clic gauche sur le point lors du déplacement
Arrondir une ligne	Touche **Ctrl** + clic gauche sur un point. Par la suite, lorsque ce point est sélectionné, des puces supplémentaires apparaissent pour modifier l'arrondi.
Insérer un point dans une figure	Sélectionnez un point en cliquant dessus et laissez le curseur de votre souris sur celui-ci pour qu'il reste jaune. Appuyez sur la touche **Inser** de votre clavier, au-dessus de la touche **Suppr** : un nouveau point est inséré dans la forme, à la suite du point sélectionné, suivant l'ordre de création des points.
Supprimer une figure	Sélectionnez toute la forme en cliquant sur un des ses points. Tous les points de la forme doivent être rouges. La touche **Suppr** du clavier (à droite de la touche **Entrée**) supprime toute la forme. Vous pouvez également supprimer la forme sélectionnée en cliquant sur **Supprimer** dans la fenêtre **Gestion du modèle**, à droite du cadre principal.

Supprimer un point d'une figure	Sélectionnez un point en cliquant dessus et laissez le curseur de votre souris sur celui-ci pour qu'il reste jaune. Appuyez sur la touche **Suppr** de votre clavier, à droite de la touche **Entrée** pour supprimer le point ainsi que les 2 droites créées par l'intersection de ce point. Une nouvelle forme est alors créée.

Notez qu'avec la fonction **Style** de la fenêtre **Couleurs**, vous pouvez insérer un motif (lignes, diagonales, croix) à l'intérieur de votre forme. En augmentant l'épaisseur de votre trait, vous pouvez également appliquer cette fonction à une ligne. N'oubliez pas que votre trait n'est sélectionnable qu'en cliquant sur l'une de ses deux extrémités.

✔ Fenêtres d'options d'Arborescence

Cliquez sur **Arbo** dans la barre d'outil verticale pour sélectionner le mode **Arborescence**.

Cliquez sur le modèle, à l'endroit où vous désirez insérer votre arborescence. Dimensionnez-la à votre guise avec votre souris, puis cliquez avec le bouton gauche de votre souris pour valider la dimension de l'objet.

Cliquez sur le lien **Choisir le dossier à afficher** puis sélectionnez le dossier dont vous souhaitez afficher le contenu.

Cochez la case **Voir les fichiers** pour afficher les fichiers en plus des dossiers.

Vous pouvez modifier l'apparence des textes à l'aide des boutons d'effets de caractères.

✔ Fenêtres d'options de Repère

Pour placer parfaitement vos éléments sur le modèle, vous pouvez insérer des repères. Pour cela, cliquez sur le bouton **Repère** des outils, puis sur votre modèle.

Vous pouvez ensuite le déplacer. Son emplacement exact s'affiche en millimètres.

Pour mettre un **repère horizontal**, cliquez sur **Mettre horizontalement** dans le menu **Edition**.

Pour marquer **l'endroit d'un pli**, placez votre repère puis cliquez sur **Faire un pliage** dans le menu **Edition**.

✔ Fenêtres d'options de Fond

Cliquez sur **Fond** dans la fenêtre des outils pour appliquer un fond à votre modèle. Une nouvelle fenêtre s'ouvre alors.

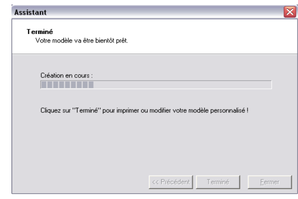
Choisissez un fond, puis cliquez sur **OK**. Le fond apparaît alors sur votre modèle. Votre fond sera automatiquement vérouillé dans **Les calques**.

Pour le supprimer, cliquez sur le verrou.

CRÉER UN MODÈLE DE CARTE

Avec assistant

- Dans le **Poste de contrôle**, cliquez sur le bouton **Nouveau**.
- Dans la fenêtre qui apparaît, cochez l'option **Utiliser l'assistant**, puis cliquez sur le bouton **OK**.
- Vous êtes à présent sur la page d'accueil de l'assistant de création. Cliquez sur le bouton **Suivant >>** pour créer votre carte.
- Sélectionnez les images que vous souhaitez utiliser dans votre modèle. Notez que vous pouvez choisir autant d'images que vous le souhaitez. Une fois vos images sélectionnées, cliquez sur **Suivant >>**.
- Tapez le texte que vous voulez voir apparaître sur vos modèles ou, si vous êtes à court d'idée, choisissez du texte dans la base. Cliquez ensuite sur **Suivant**.



La fenêtre suivante vous indique l'état d'avancement de la création des modèles. Une fois leur création terminée, cliquez sur **Terminer** pour retourner au **Poste de contrôle** et sélectionner l'un des modèles qui a été généré.

Les modèles générés sont automatiquement sauvegardés dans le répertoire **Variantes de modèles**.

Sans assistant

- Dans le Poste de contrôle, cliquez sur le bouton **Nouveau**.
- Dans la fenêtre qui apparaît, cochez l'option **Modèle vierge**, puis cliquez sur **OK.**
- Vous pouvez utiliser un format de carte prédéfini dans la liste déroulante de la fenêtre qui s'affiche. Pour valider votre choix, cochez la case **Sélectionnez le format choisi** puis cliquez sur le bouton **Terminer**.
- Si vous préférez définir votre propre format de carte, cochez la case **Créer un nouveau format** puis sur le bouton **Suivant >>**. Dans la fenêtre qui apparaît, nommez et indiquez les dimensions de votre modèle. Pour valider votre format, cliquez sur le bouton **Terminer**. Le format que vous avez créé est automatiquement sauvegardé dans la liste des formats prédéfinis.

CREER UN MODELE DE JAQUETTE CD

Avec assistant

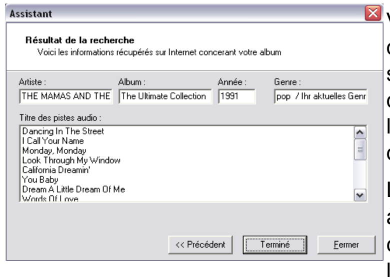
Dans la fenêtre **Poste de contrôle**, cliquez sur **Nouveau** : la fenêtre d'assistant de création de carte s'ouvre. Choisissez ensuite **Assistant CD-DVD,** cliquez sur **OK**. Sélectionnez votre type de projet et cliquez sur **Suivant**.

- **CD Audio**

Choisissez le type de boîtier pour lequel votre jaquette est destinée : **Boîtier normal, plat ou DVD**. Vous pouvez également sélectionner le **Choix libre** qui permet par exemple d'imprimer une jaquette DVD avec un livret recto de CD.

Vous devez désormais sélectionnez la source pour trouver les titres de votre album. Vous devez choisir entre CD audio et Internet, Fichiers MP3 ou Album du répertoire et cliquez sur **Suivant**.

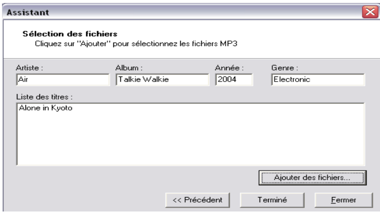
- **CD audio et Internet**



Vous devez insérer votre CD audio dans votre lecteur CD et le sélectionner dans la liste déroulante.Vous devez ensuite choisir l'album correspondant à votre CD afin de récupérer les bons titres.

Les résultats s'affichent. Confirmez-les à l'aide du bouton **Terminer** ou alors cliquez sur **Précédent** et recommencer l'étape précédente.

- **Fichiers MP3**



Vous pouvez ajouter vos fichiers MP3 afin d'en récolter leurs informations pour créer les textes de votre jaquette. Cliquez sur **Ajouter des fichiers** pour ajouter vos MP3 à vos données. Cliquez sur **Terminé** pour revenir à l'écran de sélection.

- **Album du répertoire**

Vous devez tout d'abord sélectionner un album de votre liste d'albums.

Vous pouvez ensuite débuter la création de votre étiquette CD/DVD et jaquette. Cliquez sur le bouton **Sélectionner**. La fenêtre qui s'ouvre vous permet de choisir les images pour composer vos créations.

Sélectionnez vos images depuis les différentes sources proposées, en cliquant sur les options du cadre de droite puis cliquez sur **Terminé**.

La nouvelle fenêtre indique que la création de votre jaquette est en cours. Cliquez sur **Terminé** pour fermer l'assistant.

Si vous voulez encore améliorer votre jaquette, vous pouvez vous référer au chapitre précédent **Modifier un modèle existant**, qui vous explique tous les outils du logiciel. Si aucun modèle ne vous convient, notez que des variantes vous sont proposées grâce à la fenêtre **Variantes du modèle**.

- **CD de données**

Choisissez le type de boîtier pour lequel votre jaquette est destinée : **Boîtier normal, plat, DVD ou choix libre**. Ensuite sélectionnez les fichiers et documents que vous désirez afficher sur votre jaquette. Vous pouvez déterminer votre propre police pour les titres de ses fichiers et documents. Cliquez sur **Suivant**.

Sélectionnez vos images depuis les différentes sources proposées, en cliquant sur les options du cadre de droite puis cliquez sur **Suivant**.

La nouvelle fenêtre indique que la création de votre jaquette est en cours. Cliquez sur **Terminé** pour fermer l'assistant.

Sans assistant

Dans la fenêtre **Poste de contrôle**, cliquez sur **Nouveau** : la fenêtre d'assistant de création de projet s'ouvre. Cliquez sur assistant CD-DVD puis sur OK. Cochez l'option **CD vierge**, puis cliquez sur **Suivant**.

Choisissez le type de boîtier pour lequel votre jaquette est destinée **: Boîtier normal, plat, DVD ou choix livre.**

Vous devrez ensuite définir le nom de votre projet. Cliquez sur **Terminé.** Votre modèle s'affiche dans le cadre principal. Vous êtes alors libre de créer votre jaquette.

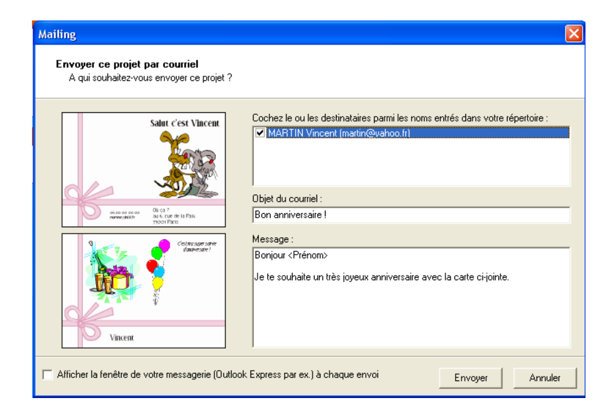
UTILISATION DE LA FONCTION « MAILING »

Vous pouvez utiliser la fonction **Envoyer par courriel** pour faciliter l'envoi de vos créations et ne plus perdre de temps à écrire les coordonnées de votre destinataire.

Assurez-vous tout d'abord que les coordonnées de vos destinataires sont bien saisies dans le répertoire.

Envoyer par courriel

Cliquez sur ce bouton dans le cadre **Edition** du **Poste de contrôle**. La fenêtre **Mailing** s'affiche alors sur votre écran.



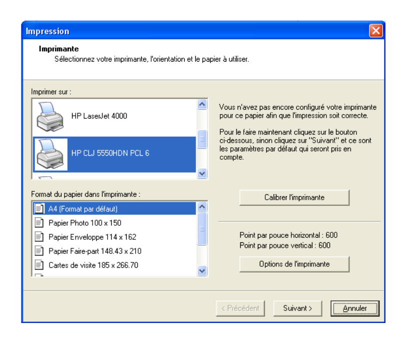
Sélectionnez ensuite vos destinataires en cochant les cases correspondantes. Vérifiez l'intitulé et personnalisez le contenu du mail, puis cliquez sur **Envoyer.**

Note : Votre programme de messagerie peut vous demander une confirmation d'envoi.

IMPRIMER UN MODÈLE

Une fois que vous avez créé votre modèle, cliquez sur le bouton **Imprimer ce modèle**, dans le **Poste de contrôle**.

La fenêtre **Impression** apparaît. A partir de celle-ci, vous allez sélectionner votre imprimante, la calibrer et choisir le type de papier utilisé.



Sélectionnez votre imprimante dans le premier cadre, puis le format du papier dans le cadre inférieur.

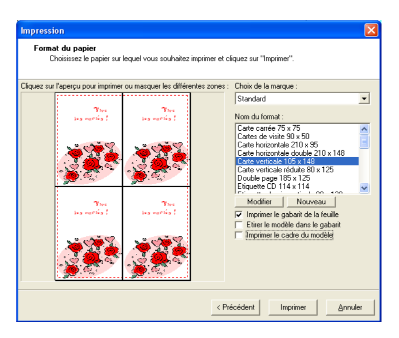
Cliquez sur **Calibrer l'imprimante** pour sélectionner votre type d'imprimante.



Insérez une première feuille de test et cliquez sur **Suivant** pour imprimer la feuille de test. Indiquez ensuite les dimensions relevées sur la feuille imprimée puis cliquez sur **Suivant**.

Insérez une seconde feuille et cliquez sur **Suivant** pour imprimer la feuille de test. Indiquez ensuite les dimensions relevées sur la feuille imprimée puis cliquez sur **Terminé**.

Une fois votre imprimante sélectionnée, cliquez sur **Suivant** pour afficher la fenêtre **Format du papier**.



Sur la gauche se trouve un aperçu de l'impression en fonction du papier choisi.

Vous pouvez déterminer le nombre de modèles à imprimer. Cliquez sur un modèle, dans la fenêtre de visualisation, pour le supprimer. Cliquez à nouveau pour le faire réapparaître.

Un menu déroulant sur la droite vous permet de choisir votre marque de papier.

Sélectionnez ensuite le format de votre papier.

Vous avez la possibilité d'imprimer les gabarits afin de vérifier l'alignement de votre imprimante, d'étirer les modèles dans le gabarit et d'imprimer le cadre du modèle afin d'avoir les lignes de découpe.

Cliquez sur **Imprimer** pour lancer l'impression.

Voilà, votre création est prête !

INFORMATIONS UTILES

Service technique

Si vous rencontrez des difficultés techniques lors de l'installation ou de l'utilisation d'un de nos logiciels, contactez-nous :

Par courriel :
support@anuman.fr

Par courrier :
ANUMAN Interactive SA
Support technique
66 rue Marceau
93100 Montreuil

Par téléphone :
Au 0825.15.00.30 (0,15 Euro TTC/mn depuis un téléphone fixe en France métropolitaine).
De 10h00 à 12h30 du lundi au vendredi.

Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous :

Par courriel :
info@anuman.fr

Par courrier :
ANUMAN Interactive SA
Service consommateurs
66 rue Marceau
93100 Montreuil

Par téléphone / par fax :
Tel. : 01.48.97.92.92
Fax : 01.48.97.16.86
De 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 18h00 du lundi au vendredi (jusqu'à 17h00 le vendredi)

